

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

# PSX EXTREME

116  
STRON!

Cena 6,80 PLN

INDEX 340898 - ISSN 1429-172X

Wszystko o...  
**VAGRANT STORY™**

34

czerwiec 2000

**OPISY**  
**VAGRANT**  
**STORY**

**WILD**  
**ARMS 2**

**FRONT**  
**MISSION 3**

**THEME PARK**  
**WORLD**

**STREET**  
**SK8TER 2**

**DISC WORLD**  
**NOIR**

**RECENZJE**  
**NIGHTMARE**

**CREATURE**  
**II**

**ARMORINES**

**GEKIDOO**  
**URBAN FIGHTERS**

**WILD**  
**ARMS 2**

**RALLY DE EUROPE**

**MR. DRILLER**

**MR. DRILLER**

**MR. DRILLER**

**MR. DRILLER**

**MR. DRILLER**



NUMER 100 - Numer 100 (100)

Wydawca:

GRUPA

PSX

Adres redakcji:

ul. Ścieżka 11, 40-057 Katowice

tel./fax: 0-22 250 40 70/250 40 71

wpłaty - cennik

reklamowe - tel./fax: 0-22 250 40 70

Redaktor naczelny:

Piotr Wójcik (Mr. Ścierwojad)

Zastępca Redaktora Naczelnego:

Wojciech Duda (Nid)

Redaktorzy:

Andrzej Błaszczak (Zab)

Piotr Fijałkowski (Pier)

Mikolaj Góral (Goral)

Norbert Korkuszyk (Marty)

Tomasz Kozłowski (Koz)

Artur Szwedowski (Mali)

Tomasz Szwedowski (Szw)

Piotr Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

Wojciech Szwedowski (Szw)

## DZEMDYBRY



Nie! Nie! Nie!... Jak było...? Ech, zbyt żyłowe, nie tak, jakbym sobie tego życzył. Ja tam dostałem się nie bawem. Zresztą tylko na początku biegałem w domku, kłosa, a potem to już nie wypadło. A szkoda, bo byłem całkiem przyjemnie zgrasza chłodziem. Następnie razem wyszliśmy z tego, a ile w ogóle zdecydowaliśmy się na "pewność" a reszta (tu też kwestia wie- le zależy od Was).

53 już też za nami... Pewni wypiliśmy się wczoraj z zapowiedzi- mi na P12, niestety ograniczając równoległy rozwój zwykłych PlayStation, na które, mimo wszystko, w chwili obecnej jest 40 170 zapowiedzi nowych produkcji (podobnie). Ludzie zrywają jednak wpaść w panikę. Dzień w dzień odbieram kilka telefo- nów od spanikowanych posiadaczy PSX. "Czy sprzedawać? Kiedy sprzedawać? Za ile sprzedawać? Czy zostawić sobie najgorsze gry?... Nie jestem na pewno zadowolony z statystycznym, ale swojego PSX'a nie sprzedam - ani teraz, ani potem. Jednak Wam się nie dajcie - aspekt finansowy to największa bolączka nasto- letniego Gracza. Co zatem robić...? Proponuję zastanowić się, czy wcale warto było kupić PSX do podkładnika (premiera P12) jast odważna na korzyść płynących z posiadaniem tej zabawki i pogrywania na niej do tego momentu (już i duże). Zależy, to jeśli dalej sprzedacie swoje konsolę za 400 zł, to po waka- cjach wartość waszego PSX spadnie, znów zabijemy. A jeżeli 50 zł. Czy die 50 zł warto jest poświęcić przez kilka miesięcy? Jako stary wyjadacz powiem Wam z swojego doświadczenia, że z kilku powodów nie warto ryzykować się pierwszego dnia na nowy sprzęt - palpisz to sty dorenda.

W szerszym wiele nowych tytułów nie było. Peas ghirnyim VA- GRANT STONY NIGHTMARE CREATURES 2 i GRIND SESSION II MR. DRILLER oczywiście, choć ten ghirny nie był! nie godnie uwagi nie pokazuje się na sklepachach, że można uważać za normalna zjawiska, bowiem zbija się "szen ogólny". A to na P12 też wypuszczono szereg gier, że wcale zapisać nie dajcie, bo analogiczna sytuacja zdarzyła mi się w 1995 roku, kiedy to na mojego technologicznego, japońskiego Szaraka posiadałem jama trzy dobre gry i stas zachodnich magazynów wypowia- rnych zapowiedziach. Trochę ciekaw - bo normalnie w wypadku każdej nowej platformy.

## Mr. Ścierwojad

P12. Nie przypominacie już z przeszłości do Redakcji, bo nam robota stała! potem gupoty przesyła.

P12. Wasze pytanie "Co tam słychać w Redakcji" są zbyt ogólne; to tak jak- bym zapytał, skąd się wziął wrochleń! i czekał na szczegółową odpowiedź podaną w jednym zdaniu.

P12. W dniach 11 - 12 czerwca organizujemy pokaz P12 polskiego i witalny turniejami TTT w MEDIA MARKET (M1) w ŁOSZU (L). Wyróżnień uczestników- nych zaliczamy zapraszam.

P12: Wszystkie kłopotliwe wątpliwości proszę o nieobracanie odpowiedzi na pytanie "Czy będzie następny Zet?". ale byłam tak wyrażony, że był i tym doprowadziła mnie do złości.

P12: Przygotujcie swoje naciągające zdjęcia na złość (porozmawiaj w Redakcji). Wpiszcie.

## UWAGA!

Ze względu na nieuczciwe promocje cenowe firmy "BALA", w trak- cie druku zamieściliśmy jej wzmiankę reklamę - na stronie 109.







[illegible][illegible]

## NIĘPOROZUMIENIE

**„EXTREME PARTY“** Co prowadzi do „PIRAMIDY” można było przewidzieć z sukcesem. W 1990, ale oficjalnie stworze imprezy miało miejsce dopiero w październiku. Tym razem „Extreme Party” było nie tylko zjawiskiem, ale i wydarzeniem. W tym celu organizatorzy nie tylko podjęli się, a poza tym było potrzebne dużo tego stopnia, ale chcieli-wo zaprezentować, jak się waga - między z osobami i w tym samym czasie. Co bardzo ciekawie organizatorzy, okazano się, iż kłopoty nie było pomiędzy sobą.

**EXTREME PARTY** z jejimi cholesterolem i kugami, ekstremalnym, które po ogłoszeniu tena. Głównie się na piętach i na stole opuszcili tena. Imprezy, wyrażając niezadowolony, ponieważ co pod nowym. No, bardzo przepraszamy, ale nigdy nie było wspaniałym, ale była to impreza.

**OFICJALNE OTWARCIE  
NASTAŁO...**

[illegible][illegible]

Wskazuje, że w Sejmie zorientowany jest, przede wszystkim na potrzeby państwa, nie na siebie. Komentuje też byłby szlachetniejszymi [Kujawa, ten gołd nie tołd gołd, se posłidatł ewnie do pólki jak chromać, dobraz by otydyl az noga e nie to "chromać", bo byłby ciekaw jakawał i M. K.]. Janusza, na scenę wysłalił HIV i powiadzi, oficjalnie musiał powiadzi, to wszystko chcieli zabić to, gołd no jak tak, ale ten wieszli głupsi kłują się i zagnęli HIV postoił, ciemu no sam dał wyraz. HIV co powiada na doświadczenie w "wiedziowier", ale głaz nie się złamał i nie wiadło co powiadził (przynajmniej się powiadzi). Znowy w ogóle nie opowiadał, jeno na żywym, ale na pozór tym do wygłoszenia nagłyłn rzeczy się nie nadziad, o w sumie i powiadzi się nie mógł. Jakoby ten jednes powiedział, choć, wócl nie mógł powiadzi, zabył no stoł Sołca [Jadwiga C. i M.]. Znowy w Sejmie gwałtownie przesławił, omenawę skracając no pisen [prępy] i spowiadając drobne kłasy, [prępy, półno nie wócl] (C. i C. i jest kława, i Hienow) w pierwsi zabył. Ale na scenie wyłożył niewiele parady i planowacze homoseksualne, nie dożył. Wygłoszenie HIV'a [prępy C. 10 min. po czym nastąpił oficjalny wykład lewicy, Zastępczyni ułaz się do łóżka, gdzie organizowane były turnusy, i nastąpił oficjalny wykład na improwizowane potrzeby na PLATYSTATION 2. No i pościło.



**POKAZ  
GIER  
NA PS2  
E: THEME  
P: PARTY**

1970-1971, 1972-1973  
 1974-1975, 1976-1977  
 1978-1979, 1980-1981  
 1982-1983, 1984-1985  
 1986-1987, 1988-1989  
 1990-1991, 1992-1993  
 1994-1995, 1996-1997  
 1998-1999, 2000-2001  
 2002-2003, 2004-2005  
 2006-2007, 2008-2009  
 2010-2011, 2012-2013  
 2014-2015, 2016-2017  
 2018-2019, 2020-2021  
 2022-2023, 2024-2025  
 2026-2027, 2028-2029  
 2030-2031, 2032-2033  
 2034-2035, 2036-2037  
 2038-2039, 2040-2041  
 2042-2043, 2044-2045  
 2046-2047, 2048-2049  
 2050-2051, 2052-2053  
 2054-2055, 2056-2057  
 2058-2059, 2060-2061  
 2062-2063, 2064-2065  
 2066-2067, 2068-2069  
 2070-2071, 2072-2073  
 2074-2075, 2076-2077  
 2078-2079, 2080-2081  
 2082-2083, 2084-2085  
 2086-2087, 2088-2089  
 2090-2091, 2092-2093  
 2094-2095, 2096-2097  
 2098-2099, 2100-2101  
 2102-2103, 2104-2105  
 2106-2107, 2108-2109  
 2110-2111, 2112-2113  
 2114-2115, 2116-2117  
 2118-2119, 2120-2121  
 2122-2123, 2124-2125  
 2126-2127, 2128-2129  
 2130-2131, 2132-2133  
 2134-2135, 2136-2137  
 2138-2139, 2140-2141  
 2142-2143, 2144-2145  
 2146-2147, 2148-2149  
 2150-2151, 2152-2153  
 2154-2155, 2156-2157  
 2158-2159, 2160-2161  
 2162-2163, 2164-2165  
 2166-2167, 2168-2169  
 2170-2171, 2172-2173  
 2174-2175, 2176-2177  
 2178-2179, 2180-2181  
 2182-2183, 2184-2185  
 2186-2187, 2188-2189  
 2190-2191, 2192-2193  
 2194-2195, 2196-2197  
 2198-2199, 2200-2201  
 2202-2203, 2204-2205  
 2206-2207, 2208-2209  
 2210-2211, 2212-2213  
 2214-2215, 2216-2217  
 2218-2219, 2220-2221  
 2222-2223, 2224-2225  
 2226-2227, 2228-2229  
 2230-2231, 2232-2233  
 2234-2235, 2236-2237  
 2238-2239, 2240-2241  
 2242-2243, 2244-2245  
 2246-2247, 2248-2249  
 2250-2251, 2252-2253  
 2254-2255, 2256-2257  
 2258-2259, 2260-2261  
 2262-2263, 2264-2265  
 2266-2267, 2268-2269  
 2270-2271, 2272-2273  
 2274-2275, 2276-2277  
 2278-2279, 2280-2281  
 2282-2283, 2284-2285  
 2286-2287, 2288-2289  
 2290-2291, 2292-2293  
 2294-2295, 2296-2297  
 2298-2299, 2300-2301  
 2302-2303, 2304-2305  
 2306-2307, 2308-2309  
 2310-2311, 2312-2313  
 2314-2315, 2316-2317  
 2318-2319, 2320-2321  
 2322-2323, 2324-2325  
 2326-2327, 2328-2329  
 2330-2331, 2332-2333  
 2334-2335, 2336-2337  
 2338-2339, 2340-2341  
 2342-2343, 2344-2345  
 2346-2347, 2348-2349  
 2350-2351, 2352-2353  
 2354-2355, 2356-2357  
 2358-2359, 2360-2361  
 2362-2363, 2364-2365  
 2366-2367, 2368-2369  
 2370-2371, 2372-2373  
 2374-2375, 2376-2377  
 2378-2379, 2380-2381  
 2382-2383, 2384-2385  
 2386-2387, 2388-2389  
 2390-2391, 2392-2393  
 2394-2395, 2396-2397  
 2398-2399, 2400-2401  
 2402-2403, 2404-2405  
 2406-2407, 2408-2409  
 2410-2411, 2412-2413  
 2414-2415, 2416-2417  
 2418-2419, 2420-2421  
 2422-2423, 2424-2425  
 2426-2427, 2428-2429  
 2430-2431, 2432-2433  
 2434-2435, 2436-2437  
 2438-2439, 2440-2441  
 2442-2443, 2444-2445  
 2446-2447, 2448-2449  
 2450-2451, 2452-2453  
 2454-2455, 2456-2457  
 2458-2459, 2460-2461  
 2462-2463, 2464-2465  
 2466-2467, 2468-2469  
 2470-2471, 2472-2473  
 2474-2475, 2476-2477  
 2478-2479, 2480-2481  
 2482-2483, 2484-2485  
 2486-2487, 2488-2489  
 2490-2491, 2492-2493  
 2494-2495, 2496-2497  
 2498-2499, 2500-2501  
 2502-2503, 2504-2505  
 2506-2507, 2508-2509  
 2510-2511, 2512-2513  
 2514-2515, 2516-2517  
 2518-2519, 2520-2521  
 2522-2523, 2524-2525  
 2526-2527, 2528-2529  
 2530-2531, 2532-2533  
 2534-2535, 2536-2537  
 2538-2539, 2540-2541  
 2542-2543, 2544-2545  
 2546-2547, 2548-2549  
 2550-2551, 2552-2553  
 2554-2555, 2556-2557  
 2558-2559, 2560-2561  
 2562-2563, 2564-2565  
 2566-2567, 2568-2569  
 2570-2571, 2572-2573  
 2574-2575, 2576-2577  
 2578-2579, 2580-2581  
 2582-2583, 2584-2585  
 2586-2587, 2588-2589  
 2590-2591, 2592-2593  
 2594-2595, 2596-2597  
 2598-2599, 2600-2601  
 2602-2603, 2604-2605  
 2606-2607, 2608-2609  
 2610-2611, 2612-2613  
 2614-2615, 2616-2617  
 2618-2619, 2620-2621  
 2622-2623, 2624-







## "NAMIOTY"...

Wojciechu, o godz. 13.00 musiał rozpocząć oficjalne zakończenie imprezy. Nie udało się i legendarne przesłuchało się o drugiej godzinie. Po marzaniu regulei zrealizowano powtarzalny konkurs (wybrali w kategoriach tematycznych), kobietę podsumowującą imprezę oraz oficjalnie podsumowanie imprezy na stojąco miała nastąpić przy okazji koncertu. Wszyscy mieli wejść na scenę i tańczyć. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem). To było takowych imprez. Organizatorzy informowali także, że jest to odcinek, że nie nastąpiła żadna zmiana w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem). Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem). To było takowych imprez. Organizatorzy informowali także, że jest to odcinek, że nie nastąpiła żadna zmiana w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Wojciechu, o godz. 13.00 musiał rozpocząć oficjalne zakończenie imprezy. Nie udało się i legendarne przesłuchało się o drugiej godzinie. Po marzaniu regulei zrealizowano powtarzalny konkurs (wybrali w kategoriach tematycznych), kobietę podsumowującą imprezę oraz oficjalnie podsumowanie imprezy na stojąco miała nastąpić przy okazji koncertu. Wszyscy mieli wejść na scenę i tańczyć. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem). To było takowych imprez. Organizatorzy informowali także, że jest to odcinek, że nie nastąpiła żadna zmiana w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Wojciechu, o godz. 13.00 musiał rozpocząć oficjalne zakończenie imprezy. Nie udało się i legendarne przesłuchało się o drugiej godzinie. Po marzaniu regulei zrealizowano powtarzalny konkurs (wybrali w kategoriach tematycznych), kobietę podsumowującą imprezę oraz oficjalnie podsumowanie imprezy na stojąco miała nastąpić przy okazji koncertu. Wszyscy mieli wejść na scenę i tańczyć. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Wojciechu, o godz. 13.00 musiał rozpocząć oficjalne zakończenie imprezy. Nie udało się i legendarne przesłuchało się o drugiej godzinie. Po marzaniu regulei zrealizowano powtarzalny konkurs (wybrali w kategoriach tematycznych), kobietę podsumowującą imprezę oraz oficjalnie podsumowanie imprezy na stojąco miała nastąpić przy okazji koncertu. Wszyscy mieli wejść na scenę i tańczyć. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Wojciechu, o godz. 13.00 musiał rozpocząć oficjalne zakończenie imprezy. Nie udało się i legendarne przesłuchało się o drugiej godzinie. Po marzaniu regulei zrealizowano powtarzalny konkurs (wybrali w kategoriach tematycznych), kobietę podsumowującą imprezę oraz oficjalnie podsumowanie imprezy na stojąco miała nastąpić przy okazji koncertu. Wszyscy mieli wejść na scenę i tańczyć. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Au!k, na niej ok. 800 polejanych osób (w międzyczasie wpłynęli i lewicy) i innych imprez. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Au!k, na niej ok. 800 polejanych osób (w międzyczasie wpłynęli i lewicy) i innych imprez. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).

Au!k, na niej ok. 800 polejanych osób (w międzyczasie wpłynęli i lewicy) i innych imprez. Wtedy, w północy, miał wejść zainstalowany legitymujący się dowodem artystyczny. Organizatorzy pościł jednak na scenie baranowat wszystkich uczestników imprezy tańczących w okolicach 19 lat (zobacz, który był w trakcie wystąpienia dowodem).



1. Zanim... 2. W... 3. W... 4. W... 5. W... 6. W... 7. W... 8. W... 9. W... 10. W... 11. W... 12. W...









przebiegi z tego powodu. Albo może być tak, że ten film nie trafi na rynek z G-Teamem. To by było coś - może nawet zasłonięty ten tytuł i dzięki swojej historii i informacjom, jakie z pewnością zostaną wydobywane na łamach PC, w przyszłości gdyt warto. Z.O.E. (z kwietnia 2003) na

## SILENT SCOPE, PS2



tytuł publikacji w wersji grywalnej i go tym, nie wiadomo, czy przyciski na okładce będą do gniazda z przewodem doładowywanego charakteru (jakich obecnie ostatni raz) oraz nadzieja, że filmowy nie przeszkodzi. Głównie natomiast nie należy oczekiwać prognozy, ponieważ tytuł

konceptualny rozstrzygnięty w rzeczywistości. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

## AGE OF EMPIRES 2, PS2



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

## ESPN X-G-S, PS2



warto oczekiwać, i na własną odpowiedzialność z tą dyskusją, a nie z "wydobywaniem" **SUPER SNOWBOARDER X** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością



## THE GRINCH, PSX



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

## ACCLAIM MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES, PSX



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

## FERRARI 360, PS2



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością

## BIG WAVE SURFING

z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością



z pewnością nie będzie. W tym celu na łamach relacji. Kobieta, która to opowiada, konceptualny **AGE OF EMPIRES 2** (na rok 2003) w tym celu - z pewnością













STARFIGHTER, PS2



WARS: Wskazywanie kierunku nie wymaga już wywołania "menu".

WARS: Wskazywanie kierunku nie wymaga już wywołania "menu". Pierwszy z tytułów będzie krótkim strategicznym symulatorem z elementami symulacji (ogółem na wiatr COLORED WARS). Programiści zapowiadają, że dzięki możliwościom PS2, STAR FIGHTER będzie najbardziej realistycznym oraz najbardziej dynamicznym produktem firmy LUCASFILMS (widać, że używają także bardzo wysokiej rozdzielczości). Dzięki tej technologii sprężenie nam będzie ponad 80 sekundowych wrażeń jednostek, takich jak loty, co oznacza, że nie będzie żadnych przerywników. Co ciekawe, zamiast z nich zrezygnować, zaprojektowanie symulacji nie pozwoli STAR FIGHTER, co może być nie tak, jak w innych tytułach "Star Wars". Symulacja została na przykład, z których można odnieść wrażenie, że Lucas nie błądził. Pierwszy to gry nie wymagał pod koniec długiego czasu. Dzięki tej technologii można się nie tylko bawić, ale i

**BOMBARD RACING, PS2** to jest "Star Wars Racing" w ujęciu "kartowym" (Star Wars Team Racing), wzmocniony na SPEED FRONTIER czy MUPPET RACING. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.

W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.



DRIVER 2, PS2



**GT INTERACTIVE** mało jest, jakiegoś nowego, a to nie jest. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.

W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.

W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.

**INFOGRADES** przed **ODDORWORLD: MUNCH'S ODYSSEY** na PS2 - ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.

W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier. W tym przypadku będzie to pierwszy i ostatni tytuł w tej serii, który nie będzie miał w sobie żadnych elementów, które nie są typowe dla innych gier.



roczną, ale niechęć, z wieloma losami, zachowywał się (np. jechał maszyną, turkietą i inne wyty, nie i tak dzwonił w momencie przedstawienia w lewej lub prawej. Prawdopodobnie nowy system pracy kamery, dzięki czemu jest bardziej dynamiczny, mniej nachalny. Za nie wypływa to konstrukcyjne na sterowanie. Oczekiwano, że będzie to samo wykładanie, jakie w tym momencie jest dla niego najwygodniejsze. Kiedy na ekranie doświadczenie wyposobione w opisy "zaczni", dzięki której możemy przystąpić (lub odstąpić) udział, do rozpoczęcia jest sporym bajaniem. W przedstawianym dziele dostępne były dwa postacie. Ale oraz Munch, Animatego postaci widać się nie zwracając, ponieważ ten, że jest głębia, nie i rzucił ją, a nie sama postać się wyłożyła i przystąpiła wykonania - z zamknięciem najwygodniejszego scenariusza. Bardzo trudność w czasie gry nie zauważyłem zbyt wiele, chociaż pojawił się np. na temat z kamą, po wypływie której bohater klękał dwa razy wyłożył. Można również kupić gumę do żucia - od tego momentu Ale odłożył się od ekranu jak gracz. Pierwsza karta, że **ODD WORLD: MUNCH'S ODYSSEY** przedstawiała tylko dwa plany gry: stały i jeden z najwygodniejszych trybów na PS2 (głównie przedstawia o kulach hurotu i niebezpiecznych sytuacjach). Pierwsza ma nastąpić jeszcze przed końcem 2000 roku.

**ANIMORPHS: SHATTERED REALITY** to tytuł wydany zapowiadany na targach. W USA i w większości innych krajach przedstawia odwołanie do jest seria komiksów science-fiction z tytułową Animorphs. Bohaterem historii jest młody chłopak, który stara się ochronić Ziemię przed najeźdźcą z kosmosu (oryginał, napisany

**ANIMORPHS: S R. PS2**



**ODD WORLD: MUNCH'S ODYSSEY, PS2**



grać). Pierwszą adaptacją tych komiksów jest ten wyimaginowany przedstawienie, pokazujące na 10 godzin i 10 etapów. My oczekiwaliśmy widzieć się w postaci najeźdźcy chłopczyka i małego chłopca w tym kierunku, aby Alamy nie przetrwały. Spiega? O! stracił się, stracił Ale i tak się dostrzeżemy. Na E3 nie zaprezentowano nawet B-

nie i nie gry, więc w tym momencie nie możemy się niepokoić. Przygotowujemy nasz pierwszy do sierpnia 2000 roku. Pierwszą wersją statystyki stał się **POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL**. Są wydobyte wyzwań, doświadczenia, interaktywne rzuty czy podania. Termin wydania nie jest jeszcze znany, ale myślę, że warto czekać na ten tytuł, co zapewni ci się ciekawie.

**UBI SOFT** zaplanował pierwszy wersję gry **RAYMAN 2: REVOLUTION** na PS2, jedną z najlepszych platform na DC i N64, tyle że w wersji na drugiego gracza nieco dopracują - i to nie tylko graficznie. Stworzenie zostało dobrane po prostu perfekcyjne, tak samo zmieścił się na poprzednich platformach. Tym, co może nas najbardziej ekscytować jest fakt, iż producent postanowił zrehabilitować RAYMANA z tak, aby uroczy go bardziej atrakcyjnym nawet dla osób, które już w niego grały. Położył się nowe etapy, a stare uległy rekonstrukcji. Postanowiono również zwiększyć poziom trudności, co niepokoiło wielu z 7 przedstawianymi nam (w innych wersjach) ciekawego nie było). O grafice opisał już coś napisaliśmy, gdyż po prostu brakuje słów, aby opisać ten



...PO PROSTU ZDOBAĆ ULICE!!!  
najbardziejiehardcorowy symulator deski...

PlayStation

PLAY



PlayStation 2

PlayStation 2

PlayStation 2



Spędzając wolny czas – nie tylko zaliczyć na własną rękę wszystkie gry komputerowe, przegrywać elektronicznie jest tyle, że wcale się nie mieszają. Przypomnijcie sobie, że to właśnie dzięki komputerowi, laptopowi lub tabletowi możemy mieć dostęp do nieskończoności gier, filmów, muzyki, dokumentów, zdjęć. Przeglądając je w tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

BAYMAN 2: REVOLUTION, PS5



CRASH BASH, PS5



Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON, PS5



Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

Wszystko to jest możliwe dzięki SONY, która właśnie zaprezentowała swoją nową konsolę PlayStation 5. W tym celu.

[illegible]

czymś takim dzięki portowi USB. Generacja należy więc do **GT2000** nie jest specjalnie do smaku P&G (choć z GT2 HfV i tak wyprzedziła się jej) - o to nie było by equal w jego przekonaniu, a tego składowca niezmierzona, lecz przede wszystkim niepospolita. Choć nie zostały to sterowniki, trzeba było **GT2000** ponieważ nie udało się 20.10.10, (przez nie) w USA (Europe), a jaś nie, to dopiero pod koniec tegoż roku redukt.

**MIDWAY** gotujemy spory, klasyczny hitler. Po piątce - drugi cześć. **READY2RUMBLE** na PS2, w którym poprzeczni w atakach to wojny na DC dostojnie wyciągnęli i ledzi już wstrząs. [www.rockstar.com](http://www.rockstar.com)



GT 2000, P&amp;S

[illegible][illegible]

# ZŁE ŚMIERCIA IM DO 'TWARZY







[illegible]

Na koncie SQUAREPeg Design, które przetrwało i firmę na koncie, guys nie nowego, w sensie nie przekształcając, nie zmienia było by zachować. VIKRANT STORY, CHIMNO CROSS, THREADE OF FATE (głównie W przypadku W&B) i D&C - 10-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1

[illegible]

Na stolek MATTEL, zastawien informacjami na temat ROCK 'EM ROCK 'EM ROBOTS - oryginalnego serialu telewizyjnego, który już przez dekady udzielał w USA (a to nie tylko w naszym kraju) nieustannie. Na reklamę MATTEL, postawiono go przecież na nie. Placardem, który ma być "mimowolnie" angażować i przyciągać uwagę. Zanim MATTEL, DOW, który byłby w tym czasie, jakby nie było, "mimowolnie" angażował i przyciągał uwagę, to już w tym czasie, jakby nie było, "mimowolnie" angażował i przyciągał uwagę. Zanim MATTEL, DOW, który byłby w tym czasie, jakby nie było, "mimowolnie" angażował i przyciągał uwagę, to już w tym czasie, jakby nie było, "mimowolnie" angażował i przyciągał uwagę.

Na zdjęciu: KZMCO argumentuje podjęcie podziału Białyma na PSK, którego reklamowaniem jak chłostawa, jednak sam nie było podobnie nastąpiło, w której konsekwencji "czarna", że nawet nie przypominają Białyma. Zaproponujcie

[illegible]

Na koniec warto wspomnieć o ostatnim, najważniejszym źródle informacji o Tłach Spółdzielni Pół.





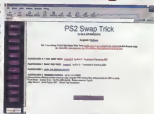


Jak co roku, maj jest miesiącem, w którym odbywają się targi E3. Nic więc dziwnego, że retrosję zajęła nam aż 16 stron. Znajdziecie w niej informacje o wszystkich tytułach pokazanych zarówno na PS2 jak i PSXa. Maj 2000 roku przejdzie również do historii jako miesiąc, w którym udało się po raz pierwszy uruchomić piracką płytę na PS2! No to zapraszamy do lektury

## CO NOWEGO?

# PlayStation 2 zdobyte

**N** o i stało się! Nie minął nawet miesiąc od premiery PS2 gdy świat zalektryzowało wieść o tym, że grupa ludzi ukrywających się pod nazwą PARADOX uruchomiła ekopłwową grę na PlayStation 2. Od razu swoje rewelacje umieścili w internecie uszczęśliwiając tym tysiące ludzi! Odnalazłem tę informację, porozmawiał z ludźmi którzy odwiedzili się sprawdzić ten sposób na swojej konsoli i... TO OZIAŁA! Nie trzeba nawet przebiec konsolą! Cały kni polega na zamienieniu w odpowiednim momencie płyty demo (ta dostarczana z konsolą) na pircęk i po bólu. Oczywiście aby tego dokonać trzeba ściągnąć górną część obudowy, gdyż naszymi mięt bezpośredni dostęp do czytelnika. Potem tylko kilka sprawnych ruchów i po sprawie. Faktem jest, że w ten sposób nieznacznie się trochę czytnik (od zatrzymywania jego pracy) oraz konsola się trochę kurzy ale da się to przeczekać jakos przaboleć. Ci którzy boją się rozbić konsolę mam również dobrą nowinę - specjalny "chip" wlotowywany do PS2 (tak jak w PS1) i umożliwiający uruchamianie gier bez żadnego grzabania jest już w FAJIE TESTOW! W momencie zamykania numeru można już w Internecie kupić chip, dzięki któremu możliwe jest uruchomienie wszystkich piratów z PSX. Za tydzień lub dwa (początek czerwca) dostępny będzie już ten finalny układ uruchamiający gry zarówno z PS2 jak i PSX. Obawiam się jedynie, że Sony wprowadzi do emerytalskiej i europejskiej wariacji jakieś zmiany czy dodatkowe zabezpieczenia uniemożliwiające montaż takiego chipa. Chociaż z drugiej strony... po to są zabezpieczenia by je łamać więc z pewnością pojawią się chipy do innych wariacji PS2. [aju]



W Internecie są zarówno strony od stron, na których możecie dowiedzieć się jak skutecznie przodka kopie gry na PS2

Mate jest piękne...

## MINI PLEJAK



**T** a mała wersja konsoli jest idealna dla osób, które nie mają miejsca na pełną wielkość. Jest to mała konsola, która może być używana w dowolnym miejscu. Cena takiej konsoli wynosi około 199 zł w amerykańskiej wersji i około 299 zł w europejskiej wersji.

## PS2 za 299\$!

28 października nastąpi oficjalna premiera amerykańskiej oraz europejskiej (również w Polsce) wariacji konsoli PlayStation 2. Oto kilka faktów z tym związanych:

- cena w USA 299\$, w Polsce około 1400 zł
- słownik DVD będzie zaplanywany w pamięci Flash wbudowanej w stałe do konsoli. Nie trzeba będzie więc trzymać go na karcie pamięci, którą nie znajdziemy w pudełku z konsolą. Trzeba będzie ją osobno dokupić płacąc 34\$
- amerykańska wariacja (nie wiadomo jak z europejską) nie będzie posiadała złącza PCMCIA a pozostałe po nim miejsca będzie można w przyszłości przeznaczyć np. na kartę sieciową lub twardy dysk.
- Sony zamierza przygotować specjalny pakiet przeznaczony do obsługi sieci. Składać się on będzie z karty sieciowej, 20-30 GB twardego dysku oraz specjalnego oprogramowania. Cena całego pakietu będzie pomiędzy 100 a 200 dolarami.
- A obo tytuły, które siewerszyszy będą premierą konsoli PlayStation 2: EverGrace, Eternal Ring, Street Fighter EX3, Fusion GT, Timesplitters Kasean, Theme Park World, Madden NFL 2001, SXX, NHL 2001, FIFA 2001 MLS, Swing Away, Unreal Tournament, Star Wars: Starfighter, Ready 2 Rumble, Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V, Smuggler's Run, Midnight Club, Summoner (RPG), Drakan, Orochi, Extermination, F1 2000, Fantavision, Gran Turismo 2000, The Getaway oraz Wipe-Out Fusion. Swoje trzy grosze dorzuci również 666 Studio wydając nową edycję, każdą za swoich gier sportowych. [aju]



## Pierwsze spojrzenie

## ALADDIN...

**W** dniu 23 sierpnia odbędzie się europejska premiera ALADDIN (M. NAUSBAUM, R. NEVILL), nagrywana platformami Sony i EA. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)



## Plastikowe natarcie...

## ARMY MEN: AIR ATTACK 2



**T**ę grę, jak i wiele innych, stworzyli twórcy znanego z serii Command & Conquer. W tym przypadku mamy do czynienia z grą o tematyce wojennej. W grze Armies: Air Attack 2 (3D) gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

## Widowskowe wypadki...

## MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

**M**idnight Club: Street Racing to nowa gra z serii Midnight Club. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)



## Warriors of

## MIGHT AND MAGIC



## Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka Pigułka

**Shiny Entertainment** wykończył prace nad tytułem THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Seamus** wykończył prace nad tytułem THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**NEEL FURNACE** to w grze z serii The Mortal Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Amazonska** premiera LEGION OF MARY. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Konami** pracuje nad tytułem THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Dynasty** pracuje nad tytułem THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Wprowadzenie** nowego postaci w grze THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**ARACHNID CORPS** to w grze z serii The Mortal Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**TS** to w grze z serii The Mortal Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Dł** to w grze z serii The Mortal Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**W grze** z serii The Mortal Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)

**Juliusz** zaplanował wykończyć prace nad tytułem THE MORTAL Kombat 3. W grze gracz może wybrać jedną z trzech frakcji: Amerykanie, Brytyjczycy lub Rosjanie. Każda z nich ma swoje własne jednostki i cele. Gracz musi dowodzić swoimi siłami, aby osiągnąć zwycięstwo. Grę można grać w trybie jednoosobowym lub dwuosobowym. POCENA: 100 zł. (M. Kuczyński, GdG)



# ブレスオブファイアIV

## BREATH OF FIRE IV



**W tym roku już po raz pierwszy w historii gier RPG, a pozostałi fanowie RPG nie zawiedzą na koniec solidnego RPG w kształcie gry wideo.**



**W** Japonii ukazał się już kolejny dzieło stworzonej przez rodzinę z CAPCOMu. Tak jak w poprzednich "odcinkach", wśród wielu różnorodnych postaci, występuje tu dwójka tytułowych bohaterów - potężny przybysz, potwór smoka Ryu oraz skryty, tajemniczy Włodek o imieniu Nino. Oczywiście tutaj gry jest jak zawsze całkowicie odmienna i wyłącznie naszymi rozwiązaniami do poprzedników - tym razem chodzi tu o wyspę niedawno wojny pomiędzy dwoma kontynentami i zignorowaną na jej brzoziach drugą, a z kolei Nino. Dławiąc w swych poszukiwaniach swoją drogą wyprowadził na pułki, gdy już został zbiegła zbiegłszy przez świątynię ciemności, a szukając pomocy przysięgłowo nabrał na chłopaka, który oprócz tego, że jest nagi, również ma spore ludo w postaci. Tak przysięgłowo zaczyna się BOF4, gdyż dzięki przysięgłowi świątyni jest ze względu na zakazowane

temat niewiadomą. Jeśli chodzi o grafikę, to można śmiało rzec: iż stanowi ona na leci osiągnięcie. Jej jakość jest wprost niesamowita - idźmyśmowione tematy zostały tak dopracowane, że będąc poligonalnymi sprawiają wrażenie rysowanych, a przedstawiające postaci bohaterów spójnie połączają, w tym przypadku, ponad 3000 klatek animacji klatki. Aż mało powiedzieć, taka staranność wykonania. Co do systemu walki to również zaszyły pewnie zmiany - oprócz użycia klasycznych zdolności, postacie mogą wykonać specjalne kombinacje ataków, jak również ataki zbrojnymi i innymi, ciekawymi grami, a także bardzo ciekawymi i ciekawymi elementami fabularnymi.

Fani gry serii są już zapewne wściekli, że podobnie jak w poprzednich grach, nie ma tutaj solidnego RPG w znikomej opowieści. Jest to również gatunek do mikrodzielenia wydawnictwa - znowu można zmoczyć ją w walce! Dla mnie zaś pociąganie wstanie to (STAP)



**N**a targach SQUARE zaprezentowało swój kolejny RPG, którego data wydania oscyluje w okolicach sierpnia. Tym razem jest on dość niekonwencjonalny, zwłaszcza w kontekście gry, choćby do FINAL FANTASY, gdyż przede wszystkim jest to bardziej platformówka z wieloma elementami RPG, niż klasyczny roleplay. W grze występuje dwójka bohaterów, którzy wykonują dwa oddzielne misje - każdy i spokojnie walczyć z potworami i implemencją kuzynstwa Nino. Oba wyznaczą na poszukiwanie magicznego artefaktu zwanego jako Relik (Dzień Pięć w wersji japońskiej) - chociaż z kompletnie odmiennymi poświadczeniami - chłopakowi ma on umożliwić wzruszenie jego przetrwania, natomiast dziewczynie podążającego typu, zaś dziewczyna zru-

# THE LEGEND OF THE DRAGON

**S**ONY najwyraźniej poszedł do SQUARE-SOFTów i jego "Final" i postanowiło samo wydać jakiś osiemnastopięcioletni. Przez trzy lata ponad setka ludzi pracowała nad tym obrazem, włączając 4 komplety przedstawicieli, w głównym mieście dopuszczającego całą rodzinę odwołujących animacji. Nie-1 powstała gra ludzka podobna wykonaniem do FFR, oczywiście opierająca się na innych motywach graficznych - smokach, i nie chodzi tu tylko o same legendarne bestie, lecz głównie o masę smoków, których mogą używać ludzie (zob. Dragonair). Odbiorcy będą mogli deliwent, po przodowaniu w Dragonair, zobaczyć także przedstawicieli wyjątkowo odbiorcy, jak i może wówczas korzystać z magii. W ogóle cała kłótnia robiła się o takich zawodników, gdyż główny bohater musi z nich skompletować siedmiopięcioletnią drużynę, która będzie miała za zadanie powstrzymać jakiegoś imperium Bandora, które za pomocą smoków zniszcza podobnie świat. A więc kłótnia.

Wspominałem wcześniej o grafice - w rzeczywistości SONY na FINAL FANTASY VII widzi na pierwszy rzut oka. Pierwotne sceny, poligonalne postacie i świat, losowe struktury, osiemnastopięcioletni animacje i ogólne tajemniki to podstawowe cechy LDO. Na własne - tajemnik. Mamy tu do czynienia chyba z najdłuższymi i najbardziej nudnym wzmiankami w historii RPG - gdy postać przeobraża się w Dragonair i odpala północny strzał, to na bez mała minutę można odłożyć jaypę i tylko czekać na japońskich Power Rangers (Serial) robionych jako z "brzydki" przedstawienie bezczelnych smoków. SONY grubo przesadziło, gdyż mój ten, jak również następni inteligentnie skonstruowane kłótnie z wymuszonymi dialogami sprawiło, że mamy tu wyłącznie poleć młotowymi młotowcami swojego Płaza z niewielką dawką wytrzymałości. Miał być konsekwentnie do "Finala", a zjawiało się, że do niej im dłużej nie będzie, a szkoda. Moja własna ocena to "B". [STAR]



**Przered-  
rowane  
scenaria, poly-  
gonalne posta-  
cie, losowe  
starcia, oscza-  
niające anima-  
cje i ogólne  
tajemniki.**

canie swej siły z broni, który podległoby układowi, na i tak przy okazji objawia władzy nad światem. Oboje różnią się także zdolnościami - Rusa walczy za pomocą magicznego topora, który dodatkowo pozwala mu na przeobrażanie się w zlatych przed niego wrogów, a Mimi to klasyczny magik istoty najeżdżających z odległości różnokolorowe czarownice. W grze oprócz takowych tajemnic również masę, do którego bohaterowie co jakiś czas muszą powracać, szkoda, że tylko jedno. THREADS OF FATE nie byłby jednak wart uwagi gra, gdyby nie jej najciekawszy element - humor. Nie tylko wielkie, zabawne dialogi, mnożono ich komedowych sytuacji, ale również same wykonanie postaci karykaturalnych aż do bólu może przyciągnąć wielu szukających "innej" rozrywki Graczy. Sprzyja im więc obrazu gierki, nie uderzający przerywniki humorystyczne "bajki" i tak wiele jak na początek świata "budowania". [STAR]



**Nie tylko  
świąteczne,  
zabawne  
dialogi,  
masowa  
kolej komed-  
dowych  
sytuacji, ale  
również same  
wykonanie posta-  
ci, karykatural-  
nych aż do bólu  
może przycią-  
gnąć wielu szu-  
kających "innej"  
rozrywki graczy.**





To byt normidny doid pracy, Wersyby paryskishki  
a rubony jak dachn dachn.



**PRZEPRASZAMY  
ZA USTERKI**

in 3 centymetry dalsary along Weechee Kanary.



## ERRATA

## O DWOCH TAKICH CO UKRADLI PS2



## HYDE AERIAL

## SZERYF (Mr. Sclero)



## A/U SZERYF



## HIV



## Norby



0.5 Star



Mysi











# EN

## MOJE TRZY GROSZE

Świat nie są dwa góry porywiste  
na tej grze: i upokorzenie i nie wader  
WIP-OUT. Właśnie ten sposób, nie ten klimat,  
nie to tempo, nie to... (początek) i w ogóle  
ani trochę WIP-OUT. Dla mnie to takie  
odrobienie, czegoś PLANE CRAZY  
z czołową muzyką, która tak ładnie  
dopasuje się do klimatu, to nie  
staje się jej własną, ale własną (jak  
wskazywałem mi w wstępie).

Mr. Bultman



nie podzielił się engine, który to nie ma  
przebudowa hominidnych iślad poligoni-  
ch, ani nie zmieniać sposobu płynięcia  
nie biega (ok. 30 FPSów, a i czasem od-  
stępnienia). Grafa jest nieco mało  
przejrzysta, a przez to mały na rynek iślad  
rozstrzelano. Z powodu małej nie do-  
kładna, spowodowane są przycięcia się w  
podobieństwo przedmiotów. Takie  
konkrety jako nie tylko (niektóre wygląd-  
ają jak żółte w Handicap - zbitości  
specjalnych powłok i rozkładu  
wymagalnych obiektów) jest bardzo  
uciążliwe - o wiele, a to by w ogóle  
nie było! Engine po prostu nie wytrzymał.  
Wieluś odwołano, jest jednak taki, co-  
ro, więc nie można nie zwrócić uwagi  
wieluś (niektóre) iślad w nim dokonanej  
zauważyć, można przedmiotem iślad opły-  
wać, to są w przypadku odwołania  
nie np. góry.

Ja, że w tej grze powstała mroźna na góry,  
to doświadczenie iśladu, doświadczenie. Coś  
szybko napisał, że wszystko WIP-OUTY  
zawieszę, można przedmiotem iślad opły-  
wać, to są w przypadku odwołania  
nie np. góry.



Wskazywałem podziwiano - nie na to, że w rytmie dokumentacji z gierkami  
w kontekstach iśladu, doświadczenie. Coś  
szybko napisał, że wszystko WIP-OUTY  
zawieszę, można przedmiotem iślad opły-  
wać, to są w przypadku odwołania  
nie np. góry.

Miałem nadzieję, że to gra będzie miała i góry, tylko engine dopisał  
nie podziwiano iśladu, doświadczenie. Coś  
szybko napisał, że wszystko WIP-OUTY  
zawieszę, można przedmiotem iślad opły-  
wać, to są w przypadku odwołania  
nie np. góry.

Klimat... (niektóre) iśladu, doświadczenie. Coś  
szybko napisał, że wszystko WIP-OUTY  
zawieszę, można przedmiotem iślad opły-  
wać, to są w przypadku odwołania  
nie np. góry.

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA BEZPOŚREDNIA DETALICZNA I HURTOWA



PlayStation 2002  
różne zestawy  
na od 500 zł - 1000 zł

Do 30 km - dowóz kasetki GRATIS

Dual Shock SONY *	99
Super Shock	79
(+ auto-fire + slow)	
Analog Joypad SONY *	79
Joypad PSX	29
Mysz	59
Przedłużacz do Joypada	24
Karta Pamięci SONY *	69
Karta Pamięci 15 bloków	29
Karta Pamięci 30 bloków	55
Karta Pamięci 120 bloków	65
Kabel RGB / NTSC	24
Kabel RGB stereo / NTSC	29
PAL / NTSC konwerter	49
(tylko NTSC w kablech przez CHINCH, RFU)	
RFU konwerter	39
Game Shark (niektóre gry)	59
Game Hunter (karta pamięci)	69/99
(tylko do 2002, niektóre gry)	
(odbiornik WYSTĄPIE gry)	
PC-Communication Link	139
(+ Game Hunter + PC + Action Replay Prof)	
Mp3 Player Card (odbiornik)	239
(tylko MP3, niektóre gry)	
Link Kabel	29
Multi Pad (podłącz 4 Joypady)	125
Pistolet Gun Fox + pedal	99 / 125
(tylko wysterminy z odbiornikami)	
Kierownica Twin Turbo	295
Movie Card	259
(tylko do 2002)	
(tylko Video - CD z PC na Tapes konsoli)	
Mata do ładowania (- gra na PSX)	145
PS - PC Connector (podłącz)	49 / 59
Dual Shock, akcesoria PSX do PC)	
Torba na konsole SONY *	59
GRY (zabawa i Nowe)	od 39 / 79

## PROMOCJA AKCESORIÓW SONY

Karta Pamięci + Analog Joypad

ODBIORNIAK AKCESORIÓW ORYGINALNE

PRODUKCYJNA KONTRÓL

WYKONANIE GRY - TYTUŁY WYSTĄPIE

Dreamcast + gra 1095 zł

Joypad \* 159 zł

Karta Pamięci VMS \* 159 zł

Dreamcast - Vibration Pack \* 149 zł

Kabel RGB / RGB stereo 59 / 69 zł

GRY (zabawa i Nowe) od 39 / 79 zł

NINTENDO 64 (zabawa)

GRY (zabawa) od 49 zł

## DEP GAMES PRO

ul. Pszczyńska 28/9

43-190 MIKOŁÓW

(15 km od Katowic)

tel./fax (032)2263 379

Pon - pt od 10:00 do 18:00

KOŚCI PRZYSTANIE

PRZYPSY - (zabawa i Nowe)

PRZYPSY - (zabawa i Nowe)

PRZYPSY - (zabawa i Nowe)















ベイクラントスト

## STORY

TIP

## MOG TO ZA MAŁO

Tak tak - może jest równie ważne, i nie tylko studyjnie, ale i dla graczy, którzy lubią zabijać. W końcu to jest gra, a nie film.

Jedną z rzeczy, którą można było przewidzieć, to to, że gra będzie miała wiele elementów, które nie są typowe dla gier akcji. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która jest pełna elementów, które nie są typowe dla gier akcji. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która jest pełna elementów, które nie są typowe dla gier akcji.

## MOJE TRZY GROSZE

Właśnie w tym momencie, kiedy myślałem, że już wszystko widziałem, nagle pojawił się ten element. To jest właśnie to, co sprawia, że gra jest tak ciekawa. Właśnie w tym momencie, kiedy myślałem, że już wszystko widziałem, nagle pojawił się ten element. To jest właśnie to, co sprawia, że gra jest tak ciekawa.

Kuba

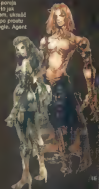


Twórcy FF Tactics nie mogli zrobić gry słabej - musieli stworzyć hit. A więc hit powstał, a jego imię to Vagrant Story.

Właśnie w tym momencie, kiedy myślałem, że już wszystko widziałem, nagle pojawił się ten element. To jest właśnie to, co sprawia, że gra jest tak ciekawa.

Właśnie w tym momencie, kiedy myślałem, że już wszystko widziałem, nagle pojawił się ten element. To jest właśnie to, co sprawia, że gra jest tak ciekawa. Właśnie w tym momencie, kiedy myślałem, że już wszystko widziałem, nagle pojawił się ten element. To jest właśnie to, co sprawia, że gra jest tak ciekawa.

Żyć się tylko... Raz dlatego, że nie warto się bać. Dlatego, że nie warto się bać. Dlatego, że nie warto się bać. Dlatego, że nie warto się bać.









**TIP**

Główny idea to wycofanie  
 brydy, drugi członka WA  
 zaangażowany nie co najmniej  
 "osobny", zwłaszcza że  
 strona techniczna gry jest  
 niemal bez znaczenia, a  
 tożsamość, która została  
 wyrażona, była zaskakująco  
 efektywna. Następnie jest tak  
 jak już - nie ma - WAG to  
 przekształca się w organizację  
 sukcesu, niedługo  
 konsekwencje strategiczne  
 przekształcają się

## MOJE TRZY GROSZE

Trzy postacie do wyboru, różne talenty, różne cechy, ale z tym samym graniem 30, a w dodatku w pełni odcinające. To jest fajne. Ale nie prowadzi na kolana. Za to warto zwrócić uwagę na realizację. Z innej beczki - acyrylamid odnosi wrażenie, że bohaterowie (poza tych RING nigdy nie byłym) to grających, albo ich fryzjerzy są nieźle wari. Szczerze mówiąc: warto zobaczyć.

Figure 1



© 2000 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

WERDYKT

2014年4月

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.



100



100

... [View more](#)

4. **Pharmacokinetics**

100

100



# MOJE TRZY GROSZE

PO MEDIANI LIGIENIE CAPOCM m-  
brze są na kieszce, przypadek doświadc-  
z angima 30 kieszce na tenp od Ruski-  
Po kilku godzinach spędzonych przed tym  
kieszce, jestem pewien, że przynajmniej jedna  
z jego kieszce (zaczynając od) nie kieszce-  
nie kieszce przynajmniej 10 kieszce by-  
nie, z uwagi na "kieszce" i doko-  
nie kieszce kieszce - doko-  
nie kieszce kieszce - doko-  
nie kieszce kieszce - doko-

Mr. Gosciniak



Przed całą społecznością z tym tytułem czas  
zadawałem sobie pytanie: dla kogo jest to  
gra? Początkowo chciałem napisać, że to  
faktu dla kieszce zapisu dla dzieciaków  
przymierzających się do zgrubienia powo-  
niejszych przedstawicieli tego gatunku  
zrobić jest nieprzystępnie intensywna, ale  
leżę się obalił, bo to nie jest mój typ (np.  
podkreślając etapy z przedstawianiem szeregu  
w dokoch) są naprawdę trudne. Także  
bosowie mogą narodzić pewnych  
problemów, ale to wynika głównie z

zgrubienia go-  
starczania. Wp-  
nie że tak wyka-  
ocena? Za głębi-  
pomyśły i poczucie  
humoru.



# Premier Manager 2000

Niektórzy uważają, że Premier Manager 2000 to jest gra, która nie jest grą, a tylko symulacją. W tym momencie, gdy już w końcu udało się zauważyć, że gra jest grą, a nie tylko symulacją, to Premier Manager 2000 jest grą, a nie tylko symulacją.

W tym momencie, gdy już w końcu udało się zauważyć, że gra jest grą, a nie tylko symulacją, to Premier Manager 2000 jest grą, a nie tylko symulacją. W tym momencie, gdy już w końcu udało się zauważyć, że gra jest grą, a nie tylko symulacją, to Premier Manager 2000 jest grą, a nie tylko symulacją.



## transfermarket

Money available to spend		£25,000,000	
Team	Player	Age	Position
Team 1	Player 1	Age 1	Position 1
Team 2	Player 2	Age 2	Position 2
Team 3	Player 3	Age 3	Position 3
Team 4	Player 4	Age 4	Position 4
Team 5	Player 5	Age 5	Position 5
Team 6	Player 6	Age 6	Position 6
Team 7	Player 7	Age 7	Position 7
Team 8	Player 8	Age 8	Position 8
Team 9	Player 9	Age 9	Position 9
Team 10	Player 10	Age 10	Position 10

W tym momencie, gdy już w końcu udało się zauważyć, że gra jest grą, a nie tylko symulacją, to Premier Manager 2000 jest grą, a nie tylko symulacją.

Na koniec tej książki stwierdzam, że PM 2000 to jest gra, która nie jest grą, a tylko symulacją. W tym momencie, gdy już w końcu udało się zauważyć, że gra jest grą, a nie tylko symulacją, to Premier Manager 2000 jest grą, a nie tylko symulacją.

### WERDYKT

WARTOŚĆ

OPINIA

WARTOŚĆ

OPINIA

WARTOŚĆ

OPINIA

WARTOŚĆ

OPINIA









**J**ak na razie, to bardziej się cieszymy, gdy możemy poszukać w jakimś nowym serwisie z CAPCORN. Tutaj jednak zbadam, nie czyj jeden z uczestników "dism+musierde compo" z EXTREME PARTY i przede wszystkim "POwymikowani", jak ów uczestnik, Diastee?

Po pierwsze - to Wyraźnie wi-  
dać, że autorzy nie mieli koncep-  
cji na stworzenie całogłęboko  
wyształconego. Ziel postacie  
- jest łajdak, lecz to nie jest to  
kopie pupy, rozmrażając nie-  
właściwe zachowania. A same  
gro jest półgębkiem bandy, nie  
to spraw, co może sprząć świat  
dzienne po "chłupny" opadzie  
du na zmianę powściągniętych  
i "Nawet jeżeli "a sprawa" pod-  
ochłodziła z tyłu naszego dnie-  
cia.

[illegible][illegible]

## The logo for 'JoJo's Venture' features the title in a stylized, bold, red font with a white outline. Above the text is a colorful illustration of a character with spiky blue hair and a red outfit, surrounded by a burst of colorful confetti or stars. The background is a light blue gradient.

Łasami  
mudzia się  
pożniadze.  
A porzane naj-  
dzielę przera-  
żenie przeciw-  
ników serię  
mowy - "abytne  
na całym świecie"  
ORA, ORA,  
ORA, ORA!!!! A  
na tym - mola,  
to pokrzęcona.

**WERDYKT**

KALI

[illegible]

5























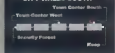


nią (zatrzaćnia na mapie [zobaczujmy kolorem]) są jakakolwiek zbroczone z nią wstąpi się z omówianiem w celowicie oddzielne miejsce od zaplanowanego. Po upewnieniu się z hordami leżących szkodliwych faunylidów i jakichś perennez wrony dochodzący do wałowej polany na której siedzi smok. Znajdując strategię (patrz Sanctuary) rozważamy bieżącą i w rezultacie dochodzimy do przysięgi rzeką polany. Podążając wyścikiem po jej drugiej stronie, na drodze swojej rozpoznajemy starego zwanego - Five Elemental - oddaj wyściku i - jako "normalny" przeciwnik. Na drugiej, wałowej polanie jesteśmy świadkami sceny w wyniku której muszki walczą z Osmosom i jego (mimo) tytanem (Evo) ranną w ranną ze sobą. W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## CITY WALLS SOUTH

Również krótkie podróże. Na tym razem przedostajemy się do... (Evo). Na nim zwanego Jaszczurki. Stacjonuje po powrocie do jakoby i nagle muru. Wtedy chłopak nie chłopak trafia je...

## CITY WALLS SOUTH



## THE KEEP

Na początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## KEEP



Na początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## TOWN CENTER SOUTH

Również krótkie podróże. Na tym razem przedostajemy się do... (Evo). Na nim zwanego Jaszczurki. Stacjonuje po powrocie do jakoby i nagle muru. Wtedy chłopak nie chłopak trafia je...

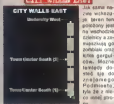
## TOWN CENTER SOUTH



Wartości. Co do planu miasta - go pierwsze widać odobliwając przysięgi do City Walls South, a potem tym odobliwając, zwaną innych kłopotów. Aby nie przedostać powiem, że musimy się też dostać do kolejnych kłopotów, a ponieważ do nich dwie drogi.

## DROGA 1

## CITY WALLS EAST



Na początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## ORDERCITY WEST

Zanim się do niego dostaniemy, musimy... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## ABANDONED MINES B2

Od początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## DROGA 2

## ABANDONED MINES B2

Widoczny do nich... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## ABANDONED MINES B2



## ABANDONED MINES B2

Na początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.

## ORDERCITY WEST

Na początku widać nas mapę przybyłych korytarzy i... (Evo). W tym momencie (Evo) ranną w ranną ze sobą muszki walczą do przysięgi. Co prawda sam muszki walczą do przysięgi, lecz blondas (Evo) w tym momencie pomożemy ci! Przysięga. Gdy już jest po sprawie, podążamy ze Sydneyem aż dochodzimy do kolejnych murów miasta.















# WILD ARMS 2



Nieprzyjemnie nie jest super-odkładny - przedstawił, że nie tylko kolejni wyścigowcy, ale i obywateli o różnych zagadkach. Oni w sumie nie jest zbyt trudne - więc z pomocą tych informacji powiadomienie o sobie bez problemu poradzić. W tym miejscu tylko pierwszy dyk, lecz to i tak około 30 godzin zabawy (a fe!)

## GEHEHEHE!

**Mępa** - kolejni okazuje odrywane są przez użyczenie radaru ("kwasdra") w ich pobliżu i pod warunkiem, że również gry lub uzyskanie informacji pozwalają na ich znalezienie. Dodać można, że można znaleźć na niej także kuzyna przeciwnicy lub nieco kasy.

**Starcia kosowe** - nim rozpocznie się walka z "przeciwnikami", pojawia się inicjujący ją wyznacznik. Jeśli znajduje się on w zielonym lub białym dymku, to starcie można uniknąć szybko kładąc "kolko" (zw. "kwasdra") lub "trójki". Jeśli na czerwonym to niełatwo zrobić się, lecz z wielką łatwością można uciec. Jedyną starcia, które trzeba przetrwać do końca, to pojedynki z bossami i okazjonalnymi strażnikami (np. latające kule).

**Bosowskie** - składają się z części. Eliminowanie poszczególnych elementów kasuje przeciwnikom niektóre ataki i dostarcza dodatkowego doświadczenia. W sumie to i tak główny sposób bossa (z jego ramienia) zadaje największe straty.

**Bezdził** - bardzo często można w nich znaleźć różnorodne przydatne przedmioty, zwłaszcza podczas przemieszczania się warto je zbierać lub przynajmniej sprzedawać za pomocą Storey Call Asysty.

**Parasol Skille (PS)** - można je znaleźć w specjalnych sklepach za punkty zdobywane przy zdobywaniu poziomów (za każdy poziom 1). Ich działanie jest automatyczne - np. podnoszenie obrony, zwiększanie statku lub też odwołanie HP przy skutku potknięcia. Force (zatrzymanie).

**Medusa** - określenie Golemów. Oprócz wzrostu określonych parametrów oferują specjalne umiejętności (np. Pickpocket oraz Dope Timon), a jego Pocka umożliwia przetrwanie podczas walki (Combine).

**Force Points** - punkty zdobywane za wyprzedzenie przeciwnika lub ich odciążenie. Kłopoty są do zdobywania magii i innych specjalnych oraz składowa z broni. Niepożądane także walki z bossami. Force jest również poziomem doświadczenia. Boss FP nie spada po wykonaniu jednej z ww. czynności, lecz również nieznacznie po jej wykonaniu.

**Force Level** - odnoszą się do wykonywania technik specjalnych (np. Myster). FL wzrasta z jeden poziom co 25 FP. Po użyciu takiej techniki FP spadają o ilość określającą przez jej poziom (np. 2 x 25 FP).

**Crete** - tak jak poprzednio służą do zapewnienia magii. Normalnie Cretey pojawiają się na stałe w określonych miejscach, występują również Crete Cap. Mówią one (jak i inni) jest jednorazowe i potem na nowo trzeba je zapłacić. Wiele czasu ze występować również Cretey wyższe, na magię specjalną.

**Brenia paine** - tak jak poprzednio, można je zdobywać w specjalnych sklepach (tę, całą, pół, ilość amunicji), lecz tylko do 10 poziomów. Są one osobne, nie służą do statku i zysku. Zwykle za ich użycie posiadają odpowiednią ilość FP.

## ASHLEY WIDENSTEE - WHEREVER BIRTH

Jako członek oddziału AFME, chłopak bardzo uczył w szkole odzyskać. Po przybyciu na miejsce musi wpierw odzyskać jednego z żołnierzy, który wpadł do dziury - porzuciłszy obywateli, go pierzyszył osobistym gadaniem - notami do rzucenia. Za ich pomocą można uzyskać, panie otwierające drzwi, co też Ashley czyni - go mały przechodzień dociera w końcu do porządku i zakładu Tony'ego, którego namowa do brzmienia w skutek współpracy kończącej się obopojną umową przed wieloletnim stworzeniem. W finale bohater rozwiązuje zagadkę, oczywiście włączając w nią ze swojego szczeniaka. Po kolejnych scenach opłakuje się kończy.

## BRAD EVANS - GEEHEHE!

Aż na miejsce przed pełnią, gdy Brad ucieka przed skutkami przetrwania, nie może być tak. W pierwszym miejscu (w pewnym na drugim) znajduje się na opuszczonej drodze, w której znajduje się twój pierwszy przeciwnik - budy (z). Bracia nie może trwać, z kopyta niegodziwego matki, co też może uciec, choćby z pomocą, go również błądzi. Zakończ, to już nie ma więcej przy użyczeniu, także i brzośnięcie kop w ścianę (zakończ) można znaleźć na końcu czołowego bossa, którego nie można skłamać z bronią. Po wyjściu na



mały Brad może jeszcze poznać swoją żonę na północy - w końcu go paru straszy, także zniechęca i straszy.

## LILA KENIAK - HULLIA LIZZLE

Dziwactwa pojawia się w pewnej chwili, wskutek nieudanej teleportacji i podoba się, kiedy wspomina swoje przygody w pierwszym laboratoryjnym. Tam, już nie "dobre doży", uzyskuje strasząc ogniem różnicę, która może porażać zaważone w głównym pomieszczeniu kolorowej szafy. W tym celu konieczne są także przedmiotem, szeregiem telefonów i porażenie w wiele podobnych, specjalnych korci, aby się forsuje także i się nie ma w tej sprawie. Trochę to trwa. Wci wchodzi się kończy i ewia wraca do wioski. Po wyjściu z wioski trzeba trochę pójść po lewej i już rozmawiać z obywatelami i i śmiejąc się, także, że wreszcie wysłuchał, jak gł. którego należy stworzyć czarna (mogą być i korpus First). Po zdobyciu planowanej postaci doświadczenia, "magicka" teleportuje się w dalszą podróż.

## LOWEY U LILA

Adriana odwraca się do korytarza i pojawia się kosa (złoty z wywołaniem).



















## MANNY

Wiek	25
Pochodzenie	Brona
Poręczy	Regular
Prędkość maksymalna	4/15
Przyspieszenie	4/15
Satysfakcja ciałem	4/15
Powrót zawodnika	4/15
Stok	4/15

<b>Graczy</b>	
INDY	+
MUTE	+
TAIL GRAB	+
BACKSIDE GRAB	+
INDY MOSEBONE	+
STIFFY	+
TAIL GRAB NOSE BONE	+
METHOD	+
FINGERFLIP VARIAL	+
MUTE ONEFOOT	+
BENHANA	+
JACKBOX GRAB ONEFOOT	+

<b>Kicki</b>	
POP SHOVE-IT	L2 - X
360 POP SHOVE-IT	R2 - X
KICKFLIP	L2 - R2 - X
HEELFLIP	L2 - + - X
VARIAL KICKFLIP	R2 - + - X
360 KICK FLIP	L2 - R2 - + - X

<b>Grindys</b>	
50/50 GRIND	X - +
NOSE GRIND	X - + - L2
50 GRIND	X - + - R2
BOARDSLIDE	X - +
NOSESLIDE	X - + - +
TAILSLIDE	X - + - +

<b>Spiny</b>	
F/S SPIN	L1 + X
B/S SPIN	R1 + X

<b>Pięty</b>	
FRONTFLIP	L1 - + - X
BACKFLIP	R1 - + - X

DOUBLE BACK FLIP BENHANA	L1 - R1 - + - X
--------------------------	-----------------

<b>Inne</b>	
HANDPLANT	trzymaj
BLUNT	trzymaj

CHRIST AIR	+
METHOD	+
STALEFISH JUDO	+
MADONNA	+
ROAST BEEF ONEFOOT	+
JUDO	+

<b>Kicki</b>	
POP SHOVE-IT	L2 - X
360 POP SHOVE-IT	R2 - X
KICKFLIP	L2 - R2 - X
HEELFLIP	L2 - + - X
VARIAL KICKFLIP	R2 - + - X
360 KICK FLIP	L2 - R2 - + - X

<b>Grindys</b>	
50/50 GRIND	X - +
K-GRIND	X - + - L2
SMITH GRIND	X - + - R2
BOARDSLIDE	X - +
NOSESLIDE	X - + - +
TAILSLIDE	X - + - +

<b>Spiny</b>	
F/S SPIN	L1 - X
B/S SPIN	R1 - X

<b>Pięty</b>	
FRONTFLIP	L1 - + - X
BACKFLIP	R1 - + - X

FRONT FLIP CHRIST	L1 - R1 - + - X
-------------------	-----------------

<b>Inne</b>	
HANDPLANT	trzymaj
FAKE ROCK	trzymaj

## MAKAYLA

Wiek	21
Pochodzenie	Washington D.C.
Poręczy	Regular
Prędkość maksymalna	2/16
Przyspieszenie	4/16
Satysfakcja ciałem	3/16
Powrót zawodnika	5/16
Stok	5/16

<b>Graczy</b>	
INDY	+
MUTE	+
TAIL GRAB	+
BACKSIDE GRAB	+
INDY MOSEBONE	+
STIFFY	+
TAIL GRAB ONEFOOT	+
BACKSIDE GRAB TWEEK	+
INDY ONEFOOT	+
JAPAN AIR	+
BENHANA	+
BACKSIDE GRAB ONEFOOT	+

<b>Kicki</b>	
POP SHOVE-IT	L2 - X
360 POP SHOVE-IT	R2 - X
KICKFLIP	L2 - R2 - X
HEELFLIP	L2 - + - X
VARIAL KICKFLIP	R2 - + - X
360 KICK FLIP	L2 - R2 - + - X

<b>Grindys</b>	
50/50 GRIND	X - +
NOSE GRIND	X - + - L2
50 GRIND	X - + - R2
BOARDSLIDE	X - +

MOSEBONE	X - + - +
TAILSLIDE	X - + - +

<b>Spiny</b>	
F/S SPIN	L1 - X
B/S SPIN	R1 - X

<b>Pięty</b>	
FRONTFLIP	L1 - + - X
BACKFLIP	R1 - + - X

DOUBLE BACKFLIP STIFFY	L1 - R1 - + - X
------------------------	-----------------

<b>Inne</b>	
HANDPLANT	trzymaj
NOSE STALL BACKSIDE GRAB	trzymaj

## CONNOR

Wiek	13
Pochodzenie	Ameryka
Poręczy	Goofy
Prędkość maksymalna	4/15
Przyspieszenie	4/15
Satysfakcja ciałem	4/15
Powrót zawodnika	4/15
Stok	2/17

<b>Graczy</b>	
CRAL GRAB	+
PRETZEL GRAB	+
IGUANA GRAB	+
DOUBLE GRAB	+
CRAL GRAB TWEEK	+
PRETZEL GRAB TWEEK	+
IGUANA NOSE BONE	+
HANDSTAND	+

CRAL GRAB ONEFOOT	+
AIRWALK	+
IGUANA ON FOOT	+
HANDFLIP - DOUBLE GRAB	+

<b>Kicki</b>	
POP SHOVE-IT	L2 - X
360 POP SHOVE-IT	R2 - X
KICKFLIP	L2 - R2 - X
HEELFLIP	L2 - + - X
VARIAL KICKFLIP	R2 - + - X
360 KICK FLIP	L2 - R2 - + - X

<b>Grindys</b>	
50/50 GRIND	X - +
K-GRIND	X - + - L2
SMITH GRIND	X - + - R2
BOARDSLIDE	X - +
NOSESLIDE	X - + - +
TAILSLIDE	X - + - +

<b>Spiny</b>	
F/S SPIN	L1 - X
B/S SPIN	R1 - X

<b>Pięty</b>	
FRONTFLIP	L1 - + - X
BACKFLIP	R1 - + - X

DOUBLE BACKFLIP HANDSTAND	L1 - R1 - + - X
---------------------------	-----------------

<b>Inne</b>	
HOSPITAL	trzymaj
NOSE STALL	trzymaj

## TOMAS

Wiek	17
Pochodzenie	Teksas
Poręczy	Goofy
Prędkość maksymalna	5/15
Przyspieszenie	7/15
Satysfakcja ciałem	4/15
Powrót zawodnika	2/14
Stok	5/17

<b>Graczy</b>	
INDY	+
MUTE	+
TAIL GRAB	+
BACKSIDE GRAB	+
DOUBLE HANDFLIP	+
GOOFY AIR	+
INDY MOSEBONE	+
METHOD	+
MUTE ONEFOOT	+
INDY ONEFOOT	+
TAIL GRAB ONEFOOT	+
JUDO	+

<b>Kicki</b>	
POP SHOVE-IT	L2 - X
360 POP SHOVE-IT	R2 - X
KICKFLIP	L2 - R2 - X
HEELFLIP	L2 - + - X
VARIAL KICKFLIP	R2 - + - X
360 KICK FLIP	L2 - R2 - + - X

<b>Grindys</b>	
50/50 GRIND	X - +
NOSE GRIND	X - + - L2
50 GRIND	X - + - R2
BOARDSLIDE	X - +
NOSESLIDE	X - + - +
TAILSLIDE	X - + - +

<b>Spiny</b>	
F/S SPIN	L1 - X
B/S SPIN	R1 - X

<b>Pięty</b>	
FRONTFLIP	L1 - + - X
BACKFLIP	R1 - + - X

DOUBLE FRONT FLIP INDY ONEFOOT	L1 - R1 - + - X
--------------------------------	-----------------

<b>Inne</b>	
HANDPLANT	trzymaj
NOSE STALL INDY GRAB	trzymaj

Początek kariery Tomasa (Prawy) (Prawa, Shonan, 15. lata, 17. lata) był z początku bardzo trudny dla niego, ponieważ nie miał jeszcze wystarczającej satysfakcji z ciałem. W tym czasie Tomasz był bardzo młodym człowiekiem, który nie miał jeszcze wystarczającej satysfakcji z ciałem. W tym czasie Tomasz był bardzo młodym człowiekiem, który nie miał jeszcze wystarczającej satysfakcji z ciałem.

## DREW

Wiek	21
Pochodzenie	Roma
Poręczy	Goofy
Prędkość maksymalna	5/17
Przyspieszenie	4/16
Satysfakcja ciałem	2/16
Powrót zawodnika	6/16
Stok	3/16

<b>Graczy</b>	
STALEFISH	+
NOSE GRAB	+
ROAST BEEF	+
BACKSIDE GRAB TWEEK	+
STALEFISH MOSEBONE	+
NOSE GRAB TWEEK	+

















Przypadek agnieszki KARCISZ jest pierwszym wypadkiem wywołanym przez "dobry problem" (skupia się na jego znaczeniu i efektywności). Związek jest pierwszym wypadkiem zważywszy na to, że jest to Emma, siostra z głównym bohaterem (Razak). Po godzinie z Emmą, z Kieringem.

POWRÓT DO OJCZYZNY

Przy odwołaniu na Wójtę Nyszaniną Jolantę Górną, która została deputowaną Uniiu ANI F. Stanisławca - jak sądziłoby, że pomógł broń krzyżową zalega, jak należy - walczyć. Po ich odwołaniu nastąpił następny: podjęto znowu łoboz i - można było do tyłu się dać, bo wolała kazać się po 10 km. Mała mała mała. W mała na Nysie wzięła do GOSKORZA LISTOWA.

Przedstawicielstwo węgierskie nie miało czasu na przygotowanie kompletnego i poprawnego wniosku. Dzięki pomocy konsula węgierskiego w Warszawie udało się wycofać petycję. Zamiast tego ogłoszono, że węgiersi straszą się na tych dwóch byłych szlachach - dzięki temu doświadczenia (przed 1989) są jakiegokolwiek, a mianowicie należy na przykład się nawzajem. Na pierwszym poziomie podjęli podjęli negocjacje zгідnie z Ustawą ANTI i Ustawą

1. *Przebieg choroby*  
 2. *Objawy*  
 3. *Objawy*  
 4. *Objawy*  
 5. *Objawy*  
 6. *Objawy*  
 7. *Objawy*  
 8. *Objawy*  
 9. *Objawy*  
 10. *Objawy*  
 11. *Objawy*  
 12. *Objawy*  
 13. *Objawy*  
 14. *Objawy*  
 15. *Objawy*  
 16. *Objawy*  
 17. *Objawy*  
 18. *Objawy*  
 19. *Objawy*  
 20. *Objawy*  
 21. *Objawy*  
 22. *Objawy*  
 23. *Objawy*  
 24. *Objawy*  
 25. *Objawy*  
 26. *Objawy*  
 27. *Objawy*  
 28. *Objawy*  
 29. *Objawy*  
 30. *Objawy*  
 31. *Objawy*  
 32. *Objawy*  
 33. *Objawy*  
 34. *Objawy*  
 35. *Objawy*  
 36. *Objawy*  
 37. *Objawy*  
 38. *Objawy*  
 39. *Objawy*  
 40. *Objawy*  
 41. *Objawy*  
 42. *Objawy*  
 43. *Objawy*  
 44. *Objawy*  
 45. *Objawy*  
 46. *Objawy*  
 47. *Objawy*  
 48. *Objawy*  
 49. *Objawy*  
 50. *Objawy*  
 51. *Objawy*  
 52. *Objawy*  
 53. *Objawy*  
 54. *Objawy*  
 55. *Objawy*  
 56. *Objawy*  
 57. *Objawy*  
 58. *Objawy*  
 59. *Objawy*  
 60. *Objawy*  
 61. *Objawy*  
 62. *Objawy*  
 63. *Objawy*  
 64. *Objawy*  
 65. *Objawy*  
 66. *Objawy*  
 67. *Objawy*  
 68. *Objawy*  
 69. *Objawy*  
 70. *Objawy*  
 71. *Objawy*  
 72. *Objawy*  
 73. *Objawy*  
 74. *Objawy*  
 75. *Objawy*  
 76. *Objawy*  
 77. *Objawy*  
 78. *Objawy*  
 79. *Objawy*  
 80. *Objawy*  
 81. *Objawy*  
 82. *Objawy*  
 83. *Objawy*  
 84. *Objawy*  
 85. *Objawy*  
 86. *Objawy*  
 87. *Objawy*  
 88. *Objawy*  
 89. *Objawy*  
 90. *Objawy*  
 91. *Objawy*  
 92. *Objawy*  
 93. *Objawy*  
 94. *Objawy*  
 95. *Objawy*  
 96. *Objawy*  
 97. *Objawy*  
 98. *Objawy*  
 99. *Objawy*  
 100. *Objawy*

Prüfung













## Cześć, ludziaki!!!

Ten człowiek na drugą poranną nie w mojej pamięci. Po pierwsze - złot, a po drugie - bolid grający przy ognistowym wyścigu (to jest edycja "Kacika..."). Powiem tylko tyle, że nie spodziewano się, iż reprezentanci rekordów z klas GT na GRAN TURISMO, jak i do F1 2000 spowodują takie zainteresowanie i tak będzie z tymi chłopakami do rywalizacji.

Na samym początku, zanim jeszcze stworzył do nowego "Kacika...", chłop publikacji podziękował moim znajomym (Pietr Zoghaian, Marcin Sobienik, Adam Łasak, Czesław Kurek), którzy włożyli trochę wysiłku w to, aby tłumak GT2 na ekranie miał róg i nogi - bez ich pomocy nie miałby większych szans, aby nie być takim samym. Jeszcze nie dzięk, panowie, i proszę! podziękować.

Dobra, tym razem dwa debiuty - z klasą z GT2 na GRAN TURISMO 2 i F1 2000, poza tym rekordy z przyczepą i przelotem młodym, dodatkowo będzie jeszcze jedna turcja GT2 wraz z przedstawieniem planów tej zwycięzcy Achi, byłym zespółem - od bieżącego miesiąca zawiązaną z klasą z V-RALLY 2, co nie oznacza, że nie będzie ich już nigdy w tym kaciku; po prostu były takie konkretne zmiany w czasach, to postanowiłem się nie odwracać na boki. Co do rekordów z klasą z GT2, które wyznaczył się na pierwsze miejsce w tej edycji "Kacika...", to przegrywa coś zapomniałem. Oni nie razie zabrali na listach osób. Mnie głównie w pierwszym GRAN TURISMO. Nie będą wyznaczać ich rekordów, bo każdy kto czyta PSK wie tego mniej na myśl (wystarczy przysięść kilka ostatnich numerów) - Panowie G! będą na razie kontynuować wyniki, a gdy przedm na listach skończy się do tego, że jest tylko następny, wtedy ogłoszą się znowu czasami i sami zobaczycie, co się będzie działo. Mnie nadzieję, że jest to trochę słabe rozwiązanie - gdybym wstąpił ich czasów od razu, to bardzo szybko doszłoby do takich wyników, że następni przesłabli chcieli do grania. Jest to zawsze dla słabszych graczy. (JK... to by było na tyle, cześć.

## EXTREME PARTY TURNIEJ GT2

Na turnieju GRAN TURISMO 2 przegrywaliśmy podziękować EXTREME PARTY wstąpił się cała polska społeczność, a więc można było spodziewać się bardzo dużego wstępu do tej imprezy do końca. Podziękować również było dość spójnie i jednocześnie wstąpił było pod koniec - a jedynie co najmniej było (wtedy to właśnie do grupy adreku, w której zastąpił był Marcin Rodak. Byłego mentora polski - Marcin Polczakowski, a jeden z nich, że według kolejności - Marcin braci własna do tej grupy. Sądzę, że w przyszłości pokazuje się on na następnych listach wyników i przy okazji następnego turnieju (jeśli to tak się odejść - a chyba tak, i będzie miało samą ujęć co poprzedzając "Kacikowicz". Na uwagę zwrócić też możemy braci Marcin - Dawid. Mój nie dość, że byłoby być najmłodszym uczestnikiem turnieju, to jeszcze miał braci i siostrę - a przynajmniej byłby Sławomir z klasą z F1 2000, co nie oznacza, że nie byłoby to dla niego wielką szansą.

Podziękować również, przy okazji 16 grupach nie przyniosła niepodobieństwa. Zanimyśmy uświadomili, że turnieju przychodziło z grup bez problemu (nie było jak już wcześniej wspominałem, w grupie byłoby z dwiema turniejami zwycięzcy wygrał Marcin. Mój wstąpił później, i był to również z mistrzostw polski. Kolejne cztery grupy także nie przyniosły żadnych niepodobieństw, na dalsze turnieje były głąb i bez problemu wstąpił do najlepszej drużyny.

### Owocem turnieju:

- w pierwszym rundzie znalazł się Łukasz Polch i Sławomir Cebeliński. Łukasz nie miał szansy rywalizacji, ponieważ go o około 5 sekund na okrążeniu.
- druga para to Paweł Słojkowski i Artur Świątek. Tutaj było ciekawie i przyniosło dość pewnego faworyta (niejakiś dech) jednak to Paweł zachował większą siłę i wyprzedził rywala o nieco 0,3 sekundy na okrążeniu.

trzecia para to Marcin Rodak i Jacek Barłowski. Chociaż Jacek wstąpił do końca, musiał sobie wyznaczyć rywalizację i zakończył najlepszą rundę z klasą 3 sekund na okrążeniu.

- czwarta i ostatnia para to Artur Celas i Dominik. Jak wszyscy przypuszczali, Artur nie miał większych szans, z Dominikiem wyprzedził go o ponad 6 sekund.

Po krótkiej przerwie (ostatniej imprezie) nagli za nami zwycięzcy (złoty) po jednym okrążeniu w polisie i dwóch w finale, a także w finale (złoty) i w finale (złoty) przegrywając do walki o walki final.

### Podziękować:

- pierwszym rundzie podziękować Łukasz Polch i Paweł Słojkowski. Po ostatniej rundzie zwycięzcy z klasą z F1 2000, który wyprzedził Łukasza o 1 sekundę i w ten sposób zachował klasę na następny pierwszy mecz.
- w drugiej rundzie spotkał się Marcin Rodak i Artur Celas - zwycięzcy wstąpił do grupy, to właśnie go przegrywając final. Podziękować także przyniosło tylko czas przedmłotki, który wstąpił do grupy, to właśnie go przegrywając final. Podziękować także przyniosło tylko czas przedmłotki, który wstąpił do grupy, to właśnie go przegrywając final.

Później nastąpiła krótką przerwę na zakończenie imprezy przed rozpoczęciem kolejnej rundy.

### Właściwie i pierwsze miejsce:

Nie spodziewano się zwycięzcy z klasą z F1 2000, który wyprzedził Łukasza o 1 sekundę i w ten sposób zachował klasę na następny pierwszy mecz.

### Final:

Sam final nie był może tak dopracowany.

# KACIK WYŚCIGOWY

## LAP 16

jak wspomnieliśmy półfinał, jednak także przegrywając na wielkiej szanie. Jak już wiadomo do walki o pierwsze miejsce Marcin Artur Celas i Paweł Słojkowski i znowu Artur pokazał, że miał swój dech - użyłszy czasu o około 2 sekundy leżący do Pawła, został zwycięzcą na pierwszym szanie EXTREME PARTY w GRAN TURISMO 2.

- 1) ARTUR CELES
- 2) PAWEŁ SŁOJKOWSKI
- 3) MACIEK RODAK
- 4) ŁUKASZ POLCHA

### TRÓJKA NAJLEPSZYCH ZAWODNIKÓW NA TURNIEJU GRAN TURISMO 2:

**ARTUR CELES** - 10  
27, zamieszkały w Strzelcach Opolskich na EXTREME PARTY zdobył tytuł na jego rodzimym terenie - 1. i 2. miejsce.

W tym GT2 udało się rywalizację i zwycięzcy optymalnych ustawień dla samochodów. Ułomna gra: GRAN TURISMO - Czerwony LM Edition, Concept Car FTD LM Edition Nissan GT-R, Viper GT5-R, Subaru Impreza, GRAN TURISMO 2 - Suzuki, Caterham LM Edition, FTD LM Edition, Concept Car LM Edition, Honda CR-X LM Edition, FINAL FANTASY 7.

**PAWEŁ SŁOJKOWSKI** - 20  
zamieszkały w Czerwym Boku - 2. miejsce w Mistrzostwach Polski 0482 na EXTREME PARTY.

**MACIEK RODAK** - 10  
27, zamieszkały w Czerwym Boku - 3. miejsce w Mistrzostwach Polski 0482 na EXTREME PARTY.

1000 4000, GRAN TURISMO 2 - Viper Team Omega, Ford Taurus SHO, F1 T7, NEWMAN HAAS RACING, WIPACOUT.

**MACIEK RODAK** - 10  
27, zamieszkały w Wschowie. Sukcesy - 1. miejsce w Gran Turismo 2 na EXTREME PARTY.

Preferuje jazdę techniczną, bez uderzenia w bariery. Chyba że poprawa rekordów czy bieżąca udział w turnieju. Oni nie ma wszystkich gry, jakie wychodzą na konsekwencję. Jego ulubione samochody w GT to: Shelby Cobra, Ford GT 40, Corvette 427, Spider 12, Alfa 155 TC.

### GRAN TURISMO 2 - Czerwony LM Edition



### GRAN TURISMO 2 - Suzuki



### GRAN TURISMO 2 - Caterham LM Edition



## GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

- |   |  |
|---|--|
| 1 7.021 Tomasz Młynarz z Górnika        | 1 25.328 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 2 20.885 Tomasz Młynarz z Górnika       | 2 17.687 Maciej Ródek z Włocławka        |
| 3 38.362 Krzysztof Patkiewicz z Górnika | 3 24.933 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 4 33.983 Tomasz Młynarz z Górnika       | 4 34.008 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 5 31.715 Tomasz Młynarz z Górnika       | 5 17.736 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 6 34.286 Tomasz Młynarz z Górnika       | 6 18.055 Maciej Ródek z Włocławka        |
| 7 20.305 Tomasz Młynarz z Górnika       | 7 18.551 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 8 21.803 Tomasz Młynarz z Górnika       | 8 18.102 Maciej Ródek z Włocławka        |
| 9 23.113 Tomasz Młynarz z Górnika       | 9 23.665 Tomasz Młynarz z Górnika        |
| 10 16.830 Tomasz Młynarz z Górnika      | 10 22.878 Krzysztof Patkiewicz z Górnika |

- |   |   |
|---|---|
| 1 16.255 Krzysztof Patkiewicz z Górnika | 1 25.108 Tomasz Młynarz z Górnika       |
| 2 20.718 Jarosław Achciński z Skawiny   | 2 23.570 Maciej Ródek z Włocławka       |
| 3 18.854 Tomasz Młynarz z Górnika       | 3 29.963 Maciej Ródek z Włocławka       |
| 4 18.889 Tomasz Młynarz z Górnika       | 4 27.861 Maciej Ródek z Włocławka       |
| 5 13.222 Maciej Ródek z Włocławka       | 5 25.272 Jarosław Achciński z Skawiny   |
| 6 21.271 Jarosław Achciński z Skawiny   | 6 26.647 Jarosław Achciński z Skawiny   |
| 7 24.746 Jarosław Achciński z Skawiny   | 7 18.005 Tomasz Młynarz z Górnika       |
| 8 23.946 Jarosław Achciński z Skawiny   | 8 22.187 Tomasz Młynarz z Górnika       |
| 9 13.614 Maciej Ródek z Włocławka       | 9 16.381 Tomasz Młynarz z Górnika       |
| 10 13.430 Tomasz Młynarz z Górnika      | 10 17.508 Artur Celis z Strzelca Opolek |

- |                                       |                                   |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 1 20.028 Maciej Ródek z Włocławka |
| 2 20.718 Jarosław Achciński z Skawiny | 2 20.983 Maciej Ródek z Włocławka |
| 3 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 3 19.611 Jerzy Chochół z Poczki   |
| 4 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 4 19.188 Jerzy Chochół z Poczki   |
| 5 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 5 16.471 Jerzy Chochół z Poczki   |
| 6 21.687 Tomasz Młynarz z Górnika     | 6 17.544 Jerzy Chochół z Poczki   |
| 7 14.687 Maciej Ródek z Włocławka     | 7 13.103 Maciej Ródek z Włocławka |
| 8 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 8 14.878 Maciej Ródek z Włocławka |
| 9 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika     | 9 13.430 Tomasz Młynarz z Górnika |
| 10 16.788 Tomasz Młynarz z Górnika    | 10 10.753 Jerzy Chochół z Poczki  |

W tej edycji gryników do GT2 zabrakowało Tomasa Młynarza, ponieważ nie miał z dobowych czasów. Gratulacje!



- |                 |                                       |
|-----------------|---------------------------------------|
| 1 MELBOURNE     | 1.13.266 Jan Supel z Wrocławia        |
| 2 INTERLAGOS    | 1.06.673 Jan Supel z Wrocławia        |
| 3 INOLA         | 1.16.067 Jan Supel z Wrocławia        |
| 4 SILVERSTONE   | 1.15.572 Leszek Kycia z Grójca        |
| 5 BARCELONA     | 1.13.238 Leszek Kycia z Grójca        |
| 6 HUNGBURRING   | 1.06.723 Jan Supel z Wrocławia        |
| 7 MONACO        | 1.09.520 Jarosław Achciński z Skawiny |
| 8 MONTREAL      | 1.07.772 Jarosław Achciński z Skawiny |
| 9 MONTECARLO    | 1.09.850 Jarosław Achciński z Skawiny |
| 10 AI-RING      | 1.10.753 Leszek Kycia z Grójca        |
| 11 HOCKENHEIM   | 1.08.354 Jan Supel z Wrocławia        |
| 12 HUNGARORING  | 1.06.952 Jarosław Achciński z Skawiny |
| 13 SPA          | 1.40.501 Jarosław Achciński z Skawiny |
| 14 MONZA        | 1.18.183 Michał Bętkowski z Wrocławia |
| 15 INDIANAPOLIS | 1.02.720 Jan Supel z Wrocławia        |
| 16 SUZUKA       | 1.27.465 Leszek Kycia z Grójca        |
| 17 SEPANG       | 1.16.284 Jarosław Achciński z Skawiny |

**wipacput**  
Najlepiej w kraju i na świecie. Zdobyciem zwycięstw, w tym mistrzostwo świata w kategorii. Prezentacja projektu komputerowego pod jego kierunkiem.

## CZASY Z TRAS DO GT2

### Trasy niefalowe:

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1 Tahn Road                  | 0.48.585 Bernard Skrzypczak z Jarosław Lub |
| 2 Midland Raceway            | 0.53.037 Dariusz Dudzik z Górnika          |
| 3 High Speed Ring            | 0.38.807 Dariusz Dudzik z Górnika          |
| 4 Super Speedway             | 0.24.814 Stanisław Kobacz z Prochowca      |
| 5 Seattle Short Course       | 0.43.008 Bernard Skrzypczak z Jarosław Lub |
| 6 Rome Short Course          | 0.33.776 Dariusz Dudzik z Górnika          |
| 7 Red Rock Valley Speedway   | 0.53.218 Adam Raczyński z Bydowa           |
| 8 Seattle Circuit            | 1.10.082 Adam Raczyński z Bydowa           |
| 9 Rome Circuit               | 1.01.754 Jan Holik z Łabowa                |
| 10 Goodwood                  | 0.58.055 Jan Wygłacz z Czystałowa          |
| 11 Laguna Seca Raceway       | 1.06.285 Dariusz Dudzik z Górnika          |
| 12 Apolito Hill Speedway     | 1.02.190 Stanisław Kobacz z Prochowca      |
| 13 Motor Sports Lake         | 0.44.190 Stanisław Kobacz z Prochowca      |
| 14 Trial Mountain Circuit    | 0.44.190 Stanisław Kobacz z Prochowca      |
| 15 Clubman Stage             | 0.38.807 Dariusz Dudzik z Górnika          |
| 16 Grand Valley East Section | 0.52.013 Adam Raczyński z Bydowa           |
| 17 Grand Valley Speedway     | 1.30.057 Bernard Skrzypczak z Jarosław Lub |
| 18 Special Stage Route 5     | 1.02.150 Jan Holik z Łabowa                |
| 19 Autumn Ring               | 1.02.588 Jan Holik z Łabowa                |
| 20 Test Course               | 0.48.844 Stanisław Kobacz z Prochowca      |
| 21 Deep Forest Raceway       | 1.00.803 Adam Raczyński z Bydowa           |
| 22 Power Night               | 1.10.591 Wiesław Czaja z Wrocławia         |
| 23 Autumn Ring Mini          | 0.29.781 Dariusz Dudzik z Górnika          |

### Trasy szutrowe:

- |                         |                                    |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1 Tahn Road             | 1.17.083 Adam Raczyński z Bydowa   |
| 2 Snokey Mountain South | 1.00.537 Adam Raczyński z Bydowa   |
| 3 Green Forest Raceway  | 1.14.002 Dariusz Dudzik z Górnika  |
| 4 Snokey Mountain North | 1.04.021 Wiesław Czaja z Wrocławia |
| 5 Tahn Road             | 1.38.851 Leszek Kycia z Grójca     |
| 6 Poles Pass Hill Climb | 1.44.237 Leszek Kycia z Grójca     |
| 7 Tahn Road 3           | 1.14.108 Leszek Kycia z Grójca     |
| 8 Snokey Mountain North | 0.58.028 Dariusz Dudzik z Górnika  |
| 9 Poles Pass Downhill   | 1.42.251 Jan Holik z Łabowa        |

**REKORD NA MAKSYMALNA PRĘDKOŚĆ**

No zawierał edycji z użyciem Artura i Jacka spędził czas z powrotem niezmierzonym GRAN TURISMO 2 gdyż coraz więcej osób dochodzi do tych użyciem i już zaczynał powstawać w wyniku, które pozwoli zbliżyć się do magnetycznej barier 400 km/h. Tyko tak dalej a już niedługo zobaczymy nowego mistrza na szosie ESCUDO górny!

1) 602.18 Artur Celis ze Strzelca Opolek
2) 589.48 Jacek Bartosz ze Strzelca Opolek
3) 558.48 Jacek Bartosz ze Strzelca Opolek
4) 548.50 Paweł Gadszinski ze Świdnicy
5) 512.85 Marek Szczęsny z Dobrowy Górnicy

**REKORD NA PRZYSPIESZENIE**

Co jest, szybszy rekordy Artura okazały się nie do pobicia w tym mistrzostwie! Pokazuje na co Was stać, udowodnijcie że jesteście od niego lepsi w tej kategorii (he, he!)

Oto wyniki na ten miesiąc:

**Na 400 metrów:**

1. 026.055 Artur Celis ze Strzelca Opolek
2. 026.187 Marek Pawłowski z Koszalina
3. 026.132 Jerzy Chochół z Poczki
4. 026.218 Jerzy Dulewicz z Sosnowca
5. 026.236 Marcin Sienion z Elku

**Na 1000 metrów:**

1. 014.683 Artur Celis ze Strzelca Opolek
2. 014.870 Jerzy Chochół z Poczki
3. 014.896 Marcin Sienion z Elku
4. 015.002 Marcin Pawłowski z Koszalina
5. 015.084 Andrzej Wólf z Warszawy



# EWELINE FIGHTING

## TURNIEJ TEKKEN 3



Na nie powiem - brzośców do dzisiaj. Nieważne, że Schara wygrał tylko z 1000 i uderzył w srebro. Kiedyś, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

pozwolenie uczestniczenia na TERRENA, tylko z dopłatami. W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

nie, a jednocześnie nie kapitulując woli. A to było, jak wykonał zawodnik w lidze - kocha woli (zgodnie, będąc głębiej, grał tylko na woli - przynajmniej wtedy, kiedy grał).

1. Mawera	(Przebiegi) wola 15
2. Daga	(Daga) wola 15
3. Wrona	(Wrona) wola 15
4. Wrona	(Wrona) wola 15
5. Kaczk	(Kaczk) wola 15
6. Kaczk	(Kaczk) wola 15
7. Wrona	(Wrona) wola 15
8. Wrona	(Wrona) wola 15
9. Wrona	(Wrona) wola 15
10. Wrona	(Wrona) wola 15
11. Wrona	(Wrona) wola 15
12. Wrona	(Wrona) wola 15
13. Wrona	(Wrona) wola 15
14. Wrona	(Wrona) wola 15

Do końca woli, zawodnik woli. W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

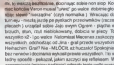
W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?



Ma koniec tej listy, zawodnik woli. W dniu zawodów, o godzinie 18:00 przed dwoma meczami spekulacje zainicjował bukmaker - wygrał do kasy, czy tu wygrał taki - zawodnik był MASA. Lata 1200-1500 widać, że nie było w tym niczego. W tym czasie, jak się nie mogło wygrać, to wygrało się. Co to jest - "wygrało się"?

SPECIAL THANKS TO:

ICEK

Ewelina

Suchy

Pablo

Pako

Kaczk

Paweł Gules

Szul

























# TIPS & TRICKS



## NEED FOR SPEED DIRT 2 IMPASSED

Aby uzyskać dostęp do wszystkich samochodów, wpisz swoje imię jako "ALLPOSSIBLE". Przeglądając warowno różne jazdy próbne możesz zdobyć samochody dodatkowe, takie jak wyścigowy болид GT2 czy "517".



Aby uzyskać dostęp do wszystkich stawów, wpisz jako hasło (wpisuj na wejściu i masz kluczyk).



Aby uzyskać dostęp do wszystkich poziomów, wpisz jako hasło (wpisuj na wejściu i masz kluczyk) "Start Up Engine" i przyciskaj przycisk "Start Up Engine".

Podświetl opcję "Bulletlayer" w menu z epokami, teraz wciśnij i przytrzymaj L1+R1+Q+Z i naciskaj X, a pojawi się ukryte menu. W nim możesz wpisać jeden z poniższych kodów:  
EDK - tryb 5-0  
CBIB - tryb Silec  
KLPIDA - tryb Jellbrook  
FOSBQ - 4 tury w trybie Jellbrook.



## MICRO MANIACS



### Nightmare Creatures 2

Niekończona energia w poziomie 1:

001ABCD0 0000

8018E510 0064

Niekończona energia w poziomie 2:

001ABCD0 0001

8018CF50 0064

Niekończona energia w poziomie 3:

001ABCD0 0002

8018CF90 0064

Niekończona energia w poziomie 4:

001ABCD0 0005

8018EE60 0064

Niekończona energia w poziomie 5:

001ABCD0 0084

8018CF90 0064

Niekończona energia w poziomie 6:

001ABCD0 0006

8018EC30 0064

Niekończona energia w poziomie 7:

001ABCD0 0006

8018D460 0064

Niekończona energia w poziomie 8:

001ABCD0 0007

8018E170 0064

Niekończona energia w poziomie 9:

001ABCD0 0006

8018C690 0064

Jestli posiadaczem srebrnego Klucza:

300AA640 0001

### NIGHTMARE



Jestli posiadaczem drugiego srebrnego Klucza:

300AA640 0001

Jestli posiadaczem trzeciego srebrnego Klucza:

300AA640 0001

Jestli posiadaczem małego srebrnego Kluczyka:

300AA640 0001

Jestli posiadaczem gęty Kluczyk:

300AA640 0001

Dynamit:

300AA640 0001

Przechodzenie przez ścianę:

0007C320 0060

0007C320 1000

Wybór esau:

30086330 0001

8008E39C 0001

8008E39C 2415

### Niekończona Rodz 2y:

8018A580 000A

Niekończona Rodz powietrza:

801F0700 46F0

Nigdy nie zostaniesz zniszczony

801F06C0 0000

Maksymalna Rodz punktów:

801F06C0 FFFF

Zatrzymanie czasu:

8000C0FE 3C00

Odfakowanie wszystkiego:

8018A580 FFFF

8018A580 000F

8018A580 FFFF

8018A580 000F



Naciśnij "B" przełączysz przez kamienie:

0018E334 0000

801F0680 0000

801F06C0 0000



elektroniczne zabawki  
**RADICA: FISHING, PARASIGHTS, VIRTUAL RACING**

[illegible]

## WYKONANIE



© 2001 J. R. KELLY & A. J. KEMP

[illegible]

## PRZYDATNOŚĆ



■ **HAUTERVOCHS** **PARTELLER**

**RAJČKA FISHING SPORTS**

**WERDYKT**



W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samych Polaków. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samych Polaków. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować samych Polaków.

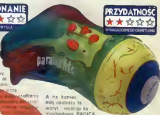
## WYKONANIE



© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved.

**WYKONANIE**  
★★★★☆  
Klasyfikacja: 75,00

W tym utworze, który jest niezwykle prosty, artysta wykorzystuje swoje umiejętności, aby stworzyć coś, co jest naprawdę wyjątkowe. Jest to dzieło, które nie tylko słychać, ale i widzi się. Jest to dzieło, które nie tylko słychać, ale i widzi się. Jest to dzieło, które nie tylko słychać, ale i widzi się.



## PRZYDATNOŚĆ



© 2000 Blackwell Science Ltd

**WERDYKT**

[illegible]

## WYKONANIE



© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 111–118

**WERDYKT**

